GABRIEL MOTA

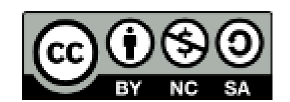
CREDO NÓRDICO



ORIGEN Y OCASO

INFORMACIÓN

Autor: Mota Chong, Gabriel.
Creative Commons. Autopublicado en:https://archive.org/details/@gmotachong
Colección: Textos Didácticos 2020.
Créditos de imagen de portada: 13smok en Pixabay.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 4

EL ORIGEN 5

CREACIÓN DEL MIDGARD 8

ASTROS DEL MIDGARD 10
- Noche. Luna. Hati. 10
- Día. Sól. Sköll 10

FUNDACIÓN DEL ASGARD 12
- Principales moradas de los dioses nórdicos 13

LA PRIMERA GUERRA 15
- ¿Por qué asesinaron a Mimir? 17
- La espada de Freyr 17

PESADILLAS DE BALDER 18
- Viaje de Odin a Helheim 18
- El juego de los Aesir 20
- Intento de resurrección 22

CAPTURA DE LOKI 24
- Lokasenna 24
- Convergencia con Gylfaginning (fragmento N°L) 25
- Castigo a Loki 25

DESTINO FINAL 27
- El último consejo de los Aesir 28
- La sangrienta batalla de Vigridr 28
- Nuevo mundo nórdico 29

CONCLUSIÓN 31

BIBLIOGRAFÍA 33
- Sobre:El viaje de Gilfo (Gylfaginning). 33
- Sobre: La profecía de la vidente (Völuspá). 33
- Sobre: Gullveig. 33
- Sobre: El poema de Grimner (Grimnismal). 33
- Sobre: Drama de Balder (Baldrs Draumar). 34
- Sobre: Los sarcasmos de Loki (Lokasenna). 34

INTRODUCCIÓN

Este ensayo digital busca comunicar de manera ordenada, simple, y guiado por los textos antiguos, parte de las principales historias, que respaldan las creencias espirituales nórdicas y germanas.

Te encontrarás con referencias y citas de los manuscritos. Gracias a las titánicas labores que hicieron los traductores anglosajones y españoles de siglos anteriores. Y que hoy tenemos a disposición por la era de la información.

A través de los siguientes párrafos entrarás en un universo imperfecto y maravilloso. Ahí está nuestro mundo, acompañado de otros que no podemos ver. Aunque sí el camino que lleva a uno de ellos.

La historia inicia en el principio de los tiempos, para conocer el nacimiento de los primeros seres. Pasando a los conflicto que ayudaron a crear la tierra donde vivimos los humanos.

Hace un recorrido por la tierra de los dioses. Sus inicios como regentes universales y porque tuvieron que luchar, por primera vez, contra otros dioses.

Siguiendo con trágicos sucesos, causados por artimañas y envidias. Actos que desembocaron en llantos, ira y decisiones de justicia impuesta por los dioses. Pero no todo lo pueden controlar.Tienen un destino claro del que,saben no pueden escapar, y que en ocasión intentan burlar, sin éxito.

Te invito a descubrir nuevas formas de ver el mundo. Bienvenida. Bienvenido.

EL ORIGEN

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **IV, V, VI.**

Desde tiempos primigenios han existido dos mundos. El primero de todos, y al sur (punto meridional), Muspelheim el lugar de fuego, chispas y vapores. Al norte (punto septentrional), Niflheim el lugar de hielo, oscuridad y tinieblas.

Separando ambos mundos, estaba el Ginnungagap (Ginnung). Era, el caos primordial, una gran brecha, un abismo.

"...El abismo de Ginnung era tan ligero como el aire más puro" **(De los Ríos, 1856, p.32).**

En el centro de Niflheim hay un pozo , llamado Hvergelmir. De él nacen 12 ríos. A continuación un personaje de *"El viaje de Gilfo"*, Jafnhar, nos dice sus nombres:

"... el Svoel, el Gummdra, el Fioerm, el Fimbul, el Thul, la Sleda y el Hred, la Sylga y el YIg, el Vig, el Leipter y el Goele, que es el más próximo á las vallas de la morada de Hela" **(De los Rios, 1856, p.31).**

A la corriente unificada de estos ríos, le llaman **Élivágar**. Creció tanto que se alejó de su origen.

Desde el norte, se acercó a la gran brecha. Mientras más cerca, menos agua fluía y más hielo se formaba. Así, en toda la orilla de esa zona había nieve y escarcha venenosa.

Desde el sur, se acercaron el fuego y las chispas. Derritieron el hielo del lado opuesto. Fue cuando goteo líquido en el abismo, y a ese líquido el calor les dió vida.

Esta mágica mezcla de elementos originó el nacimiento de los primeros seres vivos. Este fue el principio de todo.

1	2	3	4
Nórdico antaño	**Inglés 1916**	**Español 1856**	**Español 2012**
Múspellsheimr	Múspellheim	Muspelhem	Muspell
Nifl-heimr	Niflheim	Niflhem	Niflheim
Ginnunga-gap	Ginnungagap	abismo de Ginnung	Ginnungagap
???	Hvergelmir	Hvergelmer	Hvergelmir
Eli-vÃigar	Ice-waves	Elivogor	Elivágar

(1)Norse Ulver (2019). A Concise Dictionary of Old Icelandic [Página]. Recuperado el: 28/04/2020 en https://norse.ulver.com/dct/zoega/index.html

(2)"Gilchrist Brodeur, Arthur. (1916). *The Prose Edda*. Ciudad de Nueva York, NY: The American-Scandinavian Foundation. Recuperado de: https://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre00.htm".

(3)"De los Ríos, Ángel. (1856). *Los Eddas*. Madrid: Imprenta La Esperenza. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books/about/Los_Eddas.html?id=K37BEVWYfD4C&redir_esc=y".

(4)Asatru España (2019). *Gylfaginning* [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/gylfaginning/.

Las gotas eran líquido venenoso (eitr). Formaron, poco a poco, una figura con forma humana, una gigante. Era Ymir (Ymer), el primer gigante de hielo.

Muchos lo recuerdan por el nombre de Oergelmer o Aurgelmir . Otros nombres de Ymir son: Brimir o Blámi.

9. *«Se reunieron los dioses, todos, en asamblea, y tomaron consejo, los sagrados dioses, quién habría de crear la estirpe de los gnomos con la sangre de* ***Brimir*** *y los huesos de* ***Blámi****».****(1)***

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

De ahí también proviene Audumla (Odhumla), la vaca primigenia, más gigante que él. Dada la situación podríamos considerarlos hermanos. Orientandonos así en los primeros árboles genealógicos.

3. *«Fue en los primeros tiempos cuando Ymir vivió;no había ni arena ni mar, ni las frías olas,tierra no había, ni el alto cielo,sólo el vacío abismo, tampoco había hierba».****(2)***

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

De las cuatro ubres de Audumla brotaban ríos de leche, Ymir se alimentó de ellas. Una vez el gigante de hielo dormía y sudaba. En otra ocasión frotó sus pies. Del sudor de su brazo izquierdo y de aquella fricción nacieron las distintas razas de Jötunn (gigante).

Por su parte, Audumla se alimentaba lamiendo los bloques salados de hielo. En uno de ellos encontró a su hijo (adoptivo). Lamió durante 3 días y fue entonces cuando extrajo el cuerpo entero. Era un ser hermoso, grande y poderoso. Así nació Buri, el primer Aesir (Dios). Él tuvo un hijo llamado Bor.

Bor se casó con la giganta Bestla, y juntos tuvieron 3 hijos: Odín, Vili, Ven.

(1)(2) Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

CREACIÓN DEL MIDGARD

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **VII, VIII, IX, XIV.**

Los 3 dioses Aesir: Odín , Vili, Ven. Se enfrentaron al padre de los gigantes de hielo. Matándolo en combate. Iniciando la enemistad entre los Aesir y los Jötunn.

Los gigantes provienen del eitr, una sustancia descrita como venenosa, amarga, o maligna.

Puede que los dioses vieron sus actos y decidieron interceder para crear un mundo más tranquilo y próspero ¿Por qué otra razón podrían hacerlo? ¿Será que conocían algo?

De los ríos de sangre que brotaron de Ymir, casi toda su raza se ahogó. Menos una familia, ellos volvieron a crecer en nuevas tierras, allá en los límites con el Midgard.

Los dioses llevaron el cuerpo de Ymir al centro del Ginnungagap y comenzaron a crear el Midgard , cubriendo con sus restos lo que dejó de ser abismo.

- Con las **cejas** crearon los límites del mar con otras tierras.
- Con la **sangre** se dispusieron a formar los océanos, mares y lagos. Se dice que incluso usaron sudor para ello.
- Con la **piel** del gigante crearon tierra firme.
- Con los **vellos** adornaron la tierra en forma de hierbas y árboles .
- Con sus **dientes**, **muelas**, y **huesos rotos**; formaron piedras y rocas.
- Con los **huesos completos** erigieron las montañas.

- Con el **cráneo** crearon una bóveda que es el cielo. Fue cuando su **cerebro** se desprendió y a partir de él formaron las nubes.

Para entonces de la misma sangre de Ymir brotaban gusanos. Los dioses conversaron y decidieron darle forma humana y pensamiento. Crearon la raza de los gnomos, también llamados enanos.

9. *«Se reunieron los dioses, todos, en asamblea,y tomaron consejo, los sagrados dioses,quién habría de crear la estirpe de los gnomos con la sangre de Brimir y los huesos de Blámi».* **(3)**

10. *«Allí estaba Mótsognir, quien era el mayor de todos los gnomos, y el segundo era Durinn;con figura humana crearon de la tierra muchos enanos, así dice Durrin».* ***(4)***

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Un grupo de enanos viven en Midgard. Los Aesir dispusieron de cuatro (4) de ellos para sostener el cielo desde cuatro puntos. Los enanos encargados fueron: **Norðri (Norte), Suðri (Sur), Austri (Este) y Vestí (Oeste)**.

En Midgard hay luz porque fueron a la tierra de fuego y robaron chispas, de ahí crearon las estrellas y los astros. También crearon criaturas brillantes en la tierra.

4. *Mas los hijos de Bur formaron la tierra,aquellos que crearon el famoso Midgard;brilló el sol desde el sur sobre el palacio,y surgió en la tierra la verde hierba».* **(5)**

5. *«Por el sur el sol, hermana de la luna, su diestra asomó, por el borde del cielo; no sabía el sol que morada tenía, no sabían las estrellas qué puestos tenían, no sabía la luna qué poder tenía».* **(6)**

A Embla, la primera mujer, la moldearon de un olmo. Y para crear a Ask, el primer hombre, usaron un fresno. Odín les dio alma y vida; Vili les dio la inteligencia y las emociones; Ve el rostro, habla, oído y vista.

(3)(4)(5)(6) Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

Astros del Midgard

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **X, XI, XII.**

Noche. Luna. Hati.

Nótt , es una giganta de hielo. Oscura, característica de su raza y designada para regir la noche. Su caballo Hrunfaxi (crines de escarcha) impulsa el carro desde el cual todas las mañanas refresca el cielo (esparce el rocío) para dar paso a su hijo Dagr.

Por otro lado, Máni es Luna. Encargado de mantener en movimiento al astro con su mismo nombre. Dirige la creciente y la menguante.

Detrás de él va un lobo llamado Hati que intenta devorarlo. Lo que hace que Luna siempre se mueva.

Día. Sól. Sköll

Darg, es el luminoso hijo de Nótt con un Aesir. Cabalga sobre Skinfaxi(crines brillantes) para regir el día.

Además está Sól, hermana de Luna. Quien desde su carreta impulsada por Arvaki (madrugador) y Alsvidr (muy veloz). Arrastra una de las chispas del reino de fuego, el Sol.

Sköll , es el lobo que persigue a la Sól a quien también quiere devorar.

6. **«***Se reunieron los dioses, todos, en asamblea,y tomaron consejo los sagrados dioses;la luna llena y la nueva ellos designaron,nombraron la mañana, también el mediodía,la tarde y la noche, para contar los años».***(7)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Cuando hay eclipses dicen que Hati casi alcanza a Máni o Sköll casi alcanza a Sól.

(7) Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

FUNDACIÓN DEL ASGARD

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XIII, XIV, XLII.**

La siguiente creación de los Aesir fue erigir su hogar en los campos de Idavellir (Idavöllr).

Un reino gobernado por Odín y Frigg. Y que, por ciertas razones, acogería a otros dioses, incluso NO asgardianos.

En las primeras edades un arquitecto habría ofrecido sus servicios para construir un castillo. Entendiéndose por éste, la fortaleza que rodea a los edificios creados en Asgard.

Los Aesir y el constructor llegaron a un acuerdo. Pero algunos sucesos evitarían que pudiera terminarlo. Por eso,siempre faltó la gran puerta principal.

Asgard está conectado a Midgard gracias al Bifrost, el puente que tomó el mayor de los esfuerzos construir e irónicamente será fácil de destruir por los gigantes de fuego. A ese puente los humanos le llamamos **arcoiris**.

7.*«Se encontraron los dioses en los campos de Ídi,ellos construyeron grandes templos, y altares,hicieron las fraguas, forjaron las joyas,fraguaron tenazas, hicieron herramientas».***(8)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Principales moradas de los dioses nórdicos

Síntesis basada en la interpretación de: El poema de Grimner (Grímnismál), fragmentos **IV al XVII.**

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XXIV, XXV.**

En el poema de Grimner, Odín con el aspecto de Grimnir cuenta los lugares más resaltantes del Asgard. Siendo los siguientes:

1. **Thrúdheim**, tierra de Thor, donde está construida Bilskírnir, su mansión.

2. **Ydalir** tierras de Ull, hijastro de Thor.

3. **Válasjálf**, uno de los palacios de Odín. Dónde está el Trono Hliðskjálf, desde el cual ve el universo.

4. **Skökkvabekk**, lugar donde Odín y Saga (la que ve) beben. Saga podría ser otro nombre de Frigg.

5. **Gladsheim**, recinto donde tomaron consejo los dioses. Justo en medio de Idavöllr.

    1. Acá se encuentra el gran salón, Valhalla, donde van la mitad de los guerreros honorables que murieron en batalla.

6. **Breidablik** hogar de Baldr, que vive allí junto a su esposa Nanna.

7. **Fólkvang**, lugar donde Freyja recibe a la otra mitad, de los guerreros honorables que murieron en batalla. Aunque se especula que tal vez esta mitad han muerto por mujeres.

8. **Himinbjörg**, el castillo celestial de Heimdall. Erigido donde finaliza el Bifrost.

9. **Glítnit**, lugar donde el sabio dios Forseti lleva lleva a juicio los conflictos del Asgard.

10. **Nóatún** (Paraíso de barcos) donde vive el dios del mar Njörðr.

11. **Bosque** vivienda de Vidar. Hijo de Odín.

También nombra un lugar llamado **Thrymheim**, pero este encuentra en Jotunheim.

8. *Jugaban en sus patios, y estaban alegres,no les faltaba en absoluto el oro hasta que vinieron tres doncellas gigantes,todas ellas odiosas, desde el Jötunheim».* **(8)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Los Aesir gozaron de épocas de bonanza. Cuando abundó el oro crearon casi todo con este metal. Puede ello haya atraído la visita de una mujer inesperada. No se trataba de la gigantas dichas por la vidente. Sino de alguien de Vanaheim.

(7)(8) Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

LA PRIMERA GUERRA

Síntesis basada en la interpretación de: Völuspá (Las profecías de la vidente).

Hay escasa documentación sobre Gullveig. Una de las interpretaciones expresan que ella practicaba la Seidr, la poderosa magia de los dioses Vanir.

En algunas fuentes es descrita como diosa, en otras como bruja. Una mujer que trabaja, haciendo uso de su magia, a cambio de oro.

22. *«Heid la llamaban allí donde iba,la sabia adivina, hacía conjuros,hacía magia siempre, hacía magia en trance,era siempre el deleite de las mujeres viles».* **(9)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

El que Gullveig usase esa magia para fines personales y egoístas, resultó odioso e insultante para los Aesir. Por ello tomaron acción.

La empalaron con lanzas, la quemaron 3 veces. Todas la veces revivió. Así que la comenzaron a llamar Heidr (la que brilla).

21. *«Recuerda al gran combate, el primero del mundo, cuando a Gullveig traspasaron con lanzas, y en la mansión de Hár la quemaron; tres veces la quemaron, tres veces renació, de nuevo, sin cesar, y aún sigue viviendo».* **(10)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Los dioses de Vanaheim, los Vanir, se enteraron y reclamaron a los Aesir; pero los asgardianos se negaron a pagar tributos como «disculpas» por sus actos.

23. *«Se reunieron los dioses, todos, en asamblea, y tomaron consejo los sagrados dioses; si debían los Aesir pagar tributo o debían los dioses exigir compensación».* **(11)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Fue cuando inició el conflicto entre ambos clanes de dioses. El odio y miedo inundó el ambiente.

La batalla inició. Los Aesir usando armas y fuerza bruta, los Vanir usando magia. La guerra duró mucho tiempo. El suficiente para que ambos bandos se dieran cuenta que no merecía la pena continuar en conflictos.

24.*«Arrojó Odín un venablo a la hueste, fue el gran combate primero en el mundo; roto quedó el muro del fortín de los Aesir, con sus artes, los Vanir dominaron el campo».* **(12)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Entonces llegaron a un acuerdo de paz. Y como tributos, para cerrar el trato, intercambiaron rehenes.

Njord y Freyr fueron enviados a la tierra de Asgard. Hoenir y Mimir fueron enviados a Vanaheim.

Njord y Freyr fungieron como sacerdotes. Mientras que Hoenir fue un líder aconsejado por Mimir. Aunque este último fue decapitado por los Vanir.

¿Por qué asesinaron a Mimir?

Durante las reuniones Hoenir era elocuente y se mostraba confiado y decidido de sus órdenes. Esto ocurría siempre que estaba acompañado por Mimir.

En la ausencia del sabio "el líder" dejaba mucho que desear. Los Vanir se molestaron y se desquitaron con Mimir.

Enviaron su cabeza a Odín, y desde entonces Allfodr(el padre de todo) pide consejo al sabio haciéndole hablar con magia.

La espada de Freyr

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XXXVII.**

El dios Vanir Freyr , en su nuevo hogar (Asgard). Tuvo el descaro de sentarse en el trono de Odín , desde el que se puede ver todo el universo. Su curiosidad lo llevó a ver en Jotunheim. Ahí estaba Gerdr, una giganta. Como castigo el dios quedó enamorado de ella.

Skirnir, su sirviente, habló con él. El dios le pidió que buscara a su enamorada. Le entregó su corcel y su espada para tal travesía. Un arma que es capaz de luchar por si misma.

Desde entonces Freyr comenzó a luchar con cuernos de ciervo. Se confió tanto con su nueva arma que sin saberlo sería una gran desventaja en su última lucha.

(9)(10)(11)(12) Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

PESADILLAS DE BÁLDER

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XLIX**.

Bálder es el dios más hermoso y esplendoroso del Aesir. Incluso su residencia ya nombrada transmite pureza, nada ni nadie con intenciones malignas podía entrar ahí.

Él transmitía alegría entre los Aesir y era admirado por ellos y por todas las cosas vivas y muertas (inanimadas).

La imagen del dios comenzó a opacarse y tornarse triste cuando comenzó a tener pesadillas de su muerte. Y su madre, Frigg, por sus capacidades para ver más allá también vio a su hijo morir.

Viaje de Odín a Helheim

Síntesis basada en la interpretación de: Baldrs draumar (Los sueños de Bálder).

En un intento por confirmar tales sucesos, Odín cabalgó sobre su corcel Sleipnir (el resbaladizo)

Llegaría hasta Niflheim. Y luego más al norte, hasta Helheim. Antes de llegar a donde iba, pudo ver, que los habitantes del inframundo preparaban el lugar con adornos majestuosos, lo que parecía que recibirían a una figura importante.

Cabalgó hasta encontrar, en su cripta, a una bruja y vidente que descansaba en el más allá, a la que despertó con magia.

La vidente amargada preguntó quién le había despertado. Odín se hizo pasar por otra persona y dijo ser Végtam (El acostumbrado a los caminos), hijo de Váltam (El que tiene trato con los muertos).

Tres preguntas le hizo Odín a la bruja, y fue las que, con descontento, le respondió.

Le preguntó para quién preparaban las salas del inframundo. Y ella le dijo que era para Bálder.

7. *«Hecho está ya el hidromiel para Bálder, la clara bebida que escudo tapa. Terrible temor a los ases agobia. A la fuerza hablé, callaré yo ahora».* **(1)**

Respuestas de la Völva de Helheim. Baldrs Draumar.

Végtam (Odín disfrazado) preguntó: quién sería el asesino de Bálder. Y resultó ser el hermano gemelo de Bálder. Hodr que es el dios de la oscuridad.

9. *«Por obra de Hod nos vendrá el excelso, él ha de ser el que a Bálder mate y al hijo de Odín le quite la vida. A la fuerza hablé, callaré yo ahora».* **(2)**

Respuestas de la Völva de Helheim. Baldrs Draumar.

Végtam (Odín disfrazado) preguntó por: quién vengará la muerte de Balder. Y sería Vali, hijo de Odín con una giganta.

11. *«Vali al oeste de Rind nacerá, el que, hijo de Odín, peleará con un día: ni lavará sus manos ni peinará su cabeza hasta echar a la pira al matador de Bálder. A la fuerza hablé, callaré yo ahora».* **(3)**

Respuestas de la Völva de Helheim. Baldrs Draumar.

La cuarta pregunta *«… ¿cuáles doncellas habrán de llorar altos sus velos lanzando al cielo?»* delató la identidad del Aesir.

Hizo que la bruja se molestara pidiéndole que se fuera para que pudiera retomar su sueño... Hasta la llegada del destino de los dioses.

14. *«¡Ya márchate, Odín, y bien satisfecho! Nadie ya más a verme vendrá hasta el día en que Loki se libre y suelte y les llegue a los dioses su ocaso final».* **(4)**

Respuestas de la Völva de Helheim. Baldrs Draumar.

La völva retomó el sueño. Odín retornó a Asgard, e iniciaron un consejo entre los Aesir. Llegaron a un acuerdo y la decisión fue: Frigg, la madre de Bálder, pediría juramento a todas las cosas para que no le hicieran daño a su hijo. Y todas las cosas juraron por que honraban al dios.

«... el fuego y el agua, el hierro y todos los metales, las piedras, la tierra, la madera, las enfermedades, los animales, las aves, el veneno y las serpientes». **(4)**

Fragmento de Baldrs Draumar

(1)(2)(3)(4)(5) Asatru España (2019). La muerte de los dioses: Balder[Artículo]. Recuperado el: 27/04/2020 en https://www.mmfilesi.com/tcabaret/la-muerte-de-los-dioses-balder/

El juego de los Aesir

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XLIX.**

Los dioses, para divertirse, iniciaron un juego. Lanzaban cosas a Bálder, sabiendo que nada le dañaría.

Lo que resultaba gracioso y honorable para ellos. Desde lejos el dios de las travesuras podía verlos; sintiéndose envidioso y eclipsado.

Loki en forma de una mujer se dirigió a Fensalir, alejándose del bullicio. Ahí se encontraba Frigg. La diosa preguntó qué hacían, allá en el consejo. Y la mujer (Loki disfrazado) le respondió lo que sucedía. Frigg, comentó que todas las cosas habían jurado NO dañar a Bálder.

Confesando durante la conversación que, al este (oriente) del Valhalla, había un tallo llamado *muérdago* (Mistelten), y le pareció muy joven como para pedirle juramento.

Sin perder tiempo. Loki fue hasta allá, arrancó el tallo y fue al consejo. Vio alejado del grupo a Hödr , el hermano ciego de Bálder.

Por esa razón Hödr no se atrevía a participar del juego. Loki lo persuadió alentando a que honrará la «inmortalidad» de su hermano, como lo hacía el resto.

Así que le entregó el muérdago y le indicó en qué dirección estaba Bálder.

Hödr arrojó el tallo causando la muerte de su «gemelo». Las dudas y el asombro inundaron el ambiente. Nadie podía hablar, solo se escucharon gritos y llantos, seguidos de expresiones de enojo e ira.

Todos intentaron tomar justicia por sus manos, pero se limitaron porque estaban en un lugar sagrado.

31. *«Vi a Baldr, dios ensangrentado,al hijo de Odín, predicho ya el destino;se alzaba, crecida, más alta que los campos,-delgada y muy bella- la rama de muérdago»*.**(13)**

32. *«De aquella planta de enjuto aspecto salió el pérfido dardo, y Hödr lo lanzó;el hermano de Baldr nació demasiado pronto tenía el hijo de Odín sólo una noche de edad».***(14)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

(13)(14)España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

Intento de resurrección

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **XLIX.**

Luego de los llantos. Frigg pidió a los dioses que alguno viajase a Helheim para pedir a Hela que libere a su hijo.

A cambio, el valiente recibiría la admiración y amor de todos los dioses. Hérmod el Valeroso, asumió el reto, y cabalgó sobre el corcel de Odín.

Durante nueve días y nueves noches. Paso por caminos terroríficos. Saltó la muralla de Helheim. Hasta encontrar a la diosa de la muerte. Ella dio esperanza a los Aesir al decir:

«y si todas las cosas del mundo, tanto vivas como muertas, lo lloran, entonces volverá con los ases, pero se quedará en el Hel, si alguien no está de acuerdo y no quiere llorar».

Respuestas de Hela, hija de Loki, a Hérmod.

Mientras Hérmod viajaba. En Asgard, los dioses preparaban el funeral de Bálder. En la pira lloraron al dios, y Odín le regaló su anillo Dráupnir.

Luego lo llevaron a su gran barco, llamado Hringhorni. Durante el sepelio de su esposo, Nanna murió de melancolía y la acostaron al lado de su amado para que estuvieran juntos más allá de la muerte.

En el inframundo, Hérmod se encontró con Bálder. Y este último le entregó el anillo para que se lo regresara a Odín. Nanna un paño y otros regalos más destinados a Frigg , y a Fulla un anillo de oro para el dedo.

El viajero regresó a Asgard para dar las buenas nuevas. Los dioses enviaron mensajeros a pedir a todas las cosas que llorarán a Bálder. Y casi todas lo hicieron, menos una bruja giganta que dijo llamarse Tok, respondiendo:

«Con lágrimas secas Tok llorará el que Bálder se vaya en la pira; ni vivo ni muerto el del Viejo me importa ¡que Hel al que tiene retenga!»

Tok fue otro «disfraz» que usó Loki para lograr su cometido.

CAPTURA DE LOKI

De los textos antiguos que registran las creencias nórdicas, dentro de la Edda Mayor existe un escrito titulado: Lokasenna. En la Edda Menor, en Gylfaginning, el autor es más directo sobre la captura de Loki.

Ambas historias convergen en la captura de Loki. Aunque tal vez por razones diferentes.

Lokasenna

Síntesis basada en la interpretación de: Lokasenna (Los sarcasmos de Loki)

Durante un banquete y tras asesinar al sirviente del cervecero que asistía cierta celebración de los dioses. Loki interrumpe por segunda vez la reunión de los Aesir, haciendo que tornaron serios y malhumorados.

Pidió una silla y bebida y estas le fueron concebidas, solo para estar en paz.

Aunque por sus arrogantes actos, todos sabían que él buscaba la guerra. Quien decidía enfrentarlo, con palabras, recibía insultos sin tapujos.

Entre discusiones, la madre del difunto Bálder interrumpe a Loki. Así se registra en Lokasenna:

Frigg dijo:
«Sabes que si aquí tuviera, en el palacio de Aegir, un hijo como Baldr, no habrías de escapar de los hijos de los Aesir, te matarían, insolente». **(1)**

Loki dijo:
*«¿Aún quieres, Frigg, que siga diciendo aún más conjuros? **Yo soy la causa de que ya no cabalgue Baldr por las salas**».***(2)**

Freyja dijo:
*"Estás borracho, Loki ya que nos dices horribles conjuros; los destinos, Frigg creo los sabe todos, aunque no los diga ahora."***(3)**

No hubo énfasis en las palabras que dijo el dios de las travesuras en ese momento. Continuaron las discusiones. Hasta la aparición de Thor que llegada de un viaje lejano. Ahí Loki decidió irse.

(1)(2)(3) Asatru España (2019). Lokasenna [Página]. Recuperado el: 27/04/2020 en http://asatru.es/lokasenna/

Convergencia con Gylfaginning (fragmento N°L)

Loki estaba convertido en salmón bajo las cascadas de Franang's, en un intento por pasar desapercibido ante los dioses. Pero lo descubrieron y los llevaron a una cueva.

Castigo a Loki

En aquella cueva acostaron a Loki sobre tres piedra. Cada piedra tenía orificios por donde pasarían las cadenas con las que lo atarían.

La primer tortura fue que convirtieron a su hijo Narfi en lobo y que este devoró a Váli (su otro hijo). Con las tripas de Váli lo ataron y estas se convirtieron en metálicas y pesadas cadenas.

Curiosamente, el autor de *«Gylfaginning»*, establece que Loki tiene un hijo con el mismo nombre (o parecido) que el de Odín. Hay

muchas dudas e interpretaciones al respecto. Y las tildes para diferenciar los dos personajes varían.

34. *«Con las tripas de Vali trenzó ligaduras,eran recias y fuertes».* **(15)**
Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Continuando con lo que hicieron a Loki, ya encadenado en aquellas piedras. Ocurrió lo siguiente:

Skaði (Skada) tomó una serpiente y la colocó sobre Loki, del hocico del reptil goteaba eitr (veneno) que caía sobre el prisionero.

Intentando aliviar las penas de su esposo. Sigyn sostenía un cuenco para que el eitr cayera ahí, pero cuando se llenaba debía ir a vaciarlo, y mientras, el veneno volvería a caer sobre Loki. Haciendo que él se retorciera.

Muchos decían que los bruscos movimientos de Loki causaban terremotos en Midgard.

35. *«Le vio yacer atado bajo el Hveralund;su aspecto, engañoso, se parecía a Loki;allí está Sigyn, más poco gozosa de ver a su esposo.¿Sabéis aún más, o qué?».* **(16)**
Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

(15)(16) España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

DESTINO FINAL

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **LI.**

En Midgard comenzaron épocas heladas, se trataba de 6 largos inviernos. Trajeron desolación, hambruna y discordias. Vientos helados soplaban en todas las direcciones.

El destino de los dioses se acercaba.

45. *«Lucharán los hermanos, y se habrán de matar,los primos hermanos cometen incesto,terrible es el mundo, hay gran adulterio;días de lanzas y espadas, se raja el escudo,días de tormenta y lobos, se hunde el mundo,no habrá hombre ninguno que a otro respete».* **(17)**

Völuspá - La profecía de la vidente. Traducción: castellano.

Luna y Sól fueron devorados por sus perseguidores. Las estrellas dejarían de brillar.

Midgard tembló porque la hija de Loki, la serpiente Jörmundgander se removió y salió a tierra firme camino a Asgard. Casi todo el mundo de los humanos sucumbió.

Todos los lazos y cadenas se rompieron, con ellas las de Loki y su hijo Fenrir, el gran lobo que habría sido encadenado por el dios Tyr.

Los Jötunn , navegaron en Nagelfare, el barco hecho de uñas humanas. Comandados por Hrymr y junto a él Loki. Detrás de ellos Fenrir, con la mandíbula inferior a nivel del suelo y la superior al borde del cielo. También iba su hermana Jörmundgander, llenando el aire y el agua de eitr (veneno).

Detrás de ellos, una infantería de gigantes de hielo y los guerreros de Hel, que envió Hela a para acompañar a su padre. Así como el guardián de las puertas del inframundo, el perro Garmr, cuyas cadenas rompió.

Los Hijos de Muspelheim,también estarían ahí liderados por Surtr y su espada llameante que era lo único que brillaba como el Sol. Pasarían por Bifrost quemándolo a su paso.

El último consejo de los Aesir

Al ver esto Heimdall, sonó su cuerno Gjallar-Horn. Todos los Aesir despertaron y tomaron un consejo para decidir qué hacer. Además, Odín , iría a consultar a Mimir para obtener sabiduría.

Entonces se prepararon todos para la batalla. En las primeras líneas, Odín, llevaba su lanza Gungnir. Thor con Mjölnir, sus guantes y cinturón mágico.

Freyr, quien debía pelear con una cornamenta por haber cedido su espada a Skírnir. Tyr quién con una sola mano habría de enfrentar a su contrincante. Heimdall con su espada mágica Hofund.

Detrás, los einherjer (espíritus de guerreros caídos en batalla) de Valhalla y seguramente de Fólkvangr.

Ahí estaban en Vigridr el extenso campo con 250 leguas de cada lado. El lugar donde todo terminaría e iniciaría.

La sangrienta batalla de Vigridr

Thor se enfrentó contra Jörmundgander (la serpiente de Midgard), a quien asesinó. Y luego de 9 pasos el dios del trueno

cayó envenenado. Por lo que nunca pudo acudir a ayudar a su padre.

Odín se enfrentaría contra Fenrir, siendo devorado por el gran lobo. Mientras que el lobo de Helheim, Garmr, lucharía contra Tyr hasta asesinarse mutuamente.

Vidar acudió a la venganza de Odín. Calzando zapatos de piel, hecha de las puntas o los talones de los pies de los guerreros. Puso un pie en la mandíbula inferior de Fenrir, con un brazo sostuvo la superior. Lo asesinó desgarrando su garganta.

Loki y Heimdall lucharían hasta morir ambos. Freyr se enfrentó a Surtr. A quien no pudo detener por la desventaja en armas.

No pudieron detener al gigante de fuego, que había nacido para ese día. Avanzar con su espada llameante quemando el Asgard y casi todo el mundo a su paso.

Nuevo mundo nórdico

Síntesis basada en la interpretación de: El viaje de Gilfo (Gylfaginning), fragmentos **LII, LIII.**

Muchos lugares habrían sido abrasados por el fuego y otros tantos se habrían salvado.

Aún había esperanza en los reinos, ciertos lugares se conservaban intactos para llevar el renacer entre las cenizas.

Incluso en Midgard, una mujer y un hombre darían inicio a la nueva generación de humanos, ellos eran Líf y Lífthrasir.

De nuevo, ahí en el campo de Idavellir donde una vez se erigió Asgard, los dios sobrevivientes tomarían consejo.

Aún vivían Vidar y Váli, hijos de Odín. También Módi y Magni, hijos de Thor, que poseían ahora el Mjölnir. Baldr y Hodr regresaron de entre los muertos para volver a formar parte de los nuevos Aesir.

(17) España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

CONCLUSIÓN

Las creencias espirituales nórdicas y germanas gozan de un hermoso universo con personajes poderosos, tantos en rasgos físicos como en temperamento. Capaces de errar como humanos. O acertar gracias a sus dotes divinos y capacidades mágicas.

En este universo los escritores, personajes y hazañas representan fragmentos en ocasiones claros y en otros ambiguos, sobre la vida o la muerte.

¿Deberíamos los humanos beber más hidromiel para tener tales habilidades?

Fue una amena exploración y recorrido por estas historias interconectadas. Donde, desde un principio, nos da sorbos del final.

Pero que nos obliga a mantenernos leyendo porque nos despierta la curiosidad de querer saber más, para responder las típicas dudas de: cómo,cuándo y por qué.

Pese a ser un conocimiento introductorio, resultó exhaustivo dadas las condiciones de la investigación. Sin embargo nunca dejó de emocionarme.

Espero haber expresado cada porción de estas complejas historias con simpleza. Y allá sido de tu agrado.

Que sea útil a quienes deseen saber un poco más sobre el mundo y nuestros antepasado lejanos o cercanos.

Puede que esto último suene curioso viniendo de una persona con raíces latinas; pero a lo desconocido siempre me gusta dar el beneficio de la duda ¿Te has imaginado ser familiar lejano de una persona la otro lado del mundo?

Me habría gustado incluir al fresno que sostiene los mundos pero es un tema que escapa mi comprensión y estoy seguro que la de muchos.

Gracias por tomarte el tiempo de llegar hasta acá. Y permitirme comunicarte este texto didáctico e histórico sobre las culturas.

BIBLIOGRAFÍA

Sobre:El viaje de Gilfo (Gylfaginning).

"Gilchrist Brodeur, Arthur. (1916). *The Prose Edda*. Ciudad de Nueva York, NY: The American-Scandinavian Foundation. Recuperado de: https://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre00.htm".

"De los Ríos, Ángel. (1856). *Los Eddas*. Madrid: Imprenta La Esperenza. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books/about/Los_Eddas.html?id=K37BEVWYfD4C&redir_esc=y".

Asatru España (2019). *Gylfaginning* [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/gylfaginning/

Sobre: La profecía de la vidente (Völuspá).

Asatru España (2019). Völuspá [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/voluspa/

Sobre: Gullveig.

Angel Fire (2019). Dioses Gullveig [Página]. Recuperado el: 27/04/2020en http://www.angelfire.com/folk/sagradofuego/dioses-gull.htm

Sobre: El poema de Grimner (Grimnismal).

Asatru España (2019). Grimnismal [Página]. Recuperado el: 22/04/2020 en http://asatru.es/grimnismal/

Germanic Mythology (2011). Grímnismál The Speech of the Masked One[Página]. Recuperado el: 27/04/2020 en http://www.germanicmythology.com/PoeticEdda/Grimnismal.html

Wiki Source (2013). Poetic Edda/Grímnismál [Página]. Recuperado el: 27/04/2020 en https://en.m.wikisource.org/wiki/Poetic_Edda/Gr%C3%ADmnism%C3%A1l

Sobre: Drama de Balder (Baldrs Draumar).

mmfilesi (2013). La muerte de los dioses: Balder[Artículo]. Recuperado el: 27/04/2020 en https://www.mmfilesi.com/tcabaret/la-muerte-de-los-dioses-balder/

"Adams Bellows, Henry. (1936). *The Poetic Edda*. Ciudad de Nueva York, NY: The American-Scandinavian Foundation. Recuperado de: https://www.sacred-texts.com/neu/pre/pre00.htm".

Wiki Source(2012). Poetic Edda/Baldrs draumar [Artículo]. Recuperado el: 27/04/2020 en https://en.m.wikisource.org/wiki/Poetic_Edda/Baldrs_draumar

Sobre: Los sarcasmos de Loki (Lokasenna).

Asatru España (2019). Los Sarcasmos De Loki[Página]. Recuperado el: 27/04/2020 en http://asatru.es/lokasenna/

"Adams Bellows, Henry. (1936). *The Poetic Edda*. Ciudad de Nueva York, NY: The American-Scandinavian Foundation. Recuperado de: https://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe10.htm